

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Etenduskunstide osakond

Teatrikunsti visuaaltehnoloogia õppekava

Etenduskunstide multimeedia spetsialist

Terina Tikka

VIDEOINSTALLATSIOON „PÄRNU KUURORT 175“

Lõputöö

Praktilise töö juhendaja:

Argo Valdmaa

Kirjaliku töö juhendaja:

Liina Unt, PhD

Kaitsmisele lubatud

(juhendaja allkiri)

Viljandi 2014

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	3
1. VIDEOINSTALLATSIOON „PÄRNU KUURORT 175“	4
1.1. Pärnu kuurortlinna kujunemislugu.....	4
1.2. Töökorraldus, tööjaotus ja ülesannete määratlus.....	6
1.3. Tööülesannete jagunemine ja meeskonnaliikmete roll selles.....	7
1.3. Tehnika ja eeltöö.....	9
2. VIDEOINSTALLATSIOONI LOOMINE.....	11
2.1. Lugu.....	11
2.2. Narratiiv.....	12
2.3. Animatsiooni loomine.....	12
2.3.1. Kuurordi algus 1830-1860	13
2.3.2. Tööstuslinn Pärnu 1900-1915	15
2.3.3. EW & euroopalik kuurort 1918-1939	17
2.3.4. Nõukogede Läänest Ida-Euroopasse 1945-2013	17
2.4. Ruumiline illusioon.....	18
2.5. Animatsioonfilmi heli funktsioon.....	20
2.6. Esitluse ettevalmistus.....	21
2.7. Varjuteater.....	22
KOKKUVÕTE.....	25
Kasutatud kirjandus.....	27
LISAD.....	28
LISA 1. Videoinstallatsiooni salvestus.....	28
SUMMARY.....	29

SISSEJUHATUS

Praktilise lõputöö eesmärgiks oli erialaste oskuste rakendamine ja täiendamine, osaledes videoinstallatsiooni „Pärnu kuurort 175“ loomeprotsessis.

Käesoleva kirjaliku töö eesmärgiks on anda ülevaade videoinstallatsiooni „Pärnu kuurort 175“ loomeprotsessist, kirjeldades, analüüsid ja dokumenteerides projekti ja oma rolli selles. Videoinstallatsiooni eesmärgiks oli kokku võtta Pärnu kuurordi juubeliaasta ja tutvustada kuurortlinna kujunemislugu. Töös uurin, mille poolest erineb verbaalne keel pildilisest, ja kirjeldan, kuidas püüdsin lugu edasi anda tinglikumal ja abstraktsemal viisil, võttes eelkõige arvesse etenduse väljundit: projitseeritava pinna (Pärnu muuseumi fassaadi) eripära, etenduse lühivormi ja tervikliku visuaalse keele loomist animatsiooni, ruumilise illusiooni ning varjuteatri koosmõjul.

Töö esimeses osas annan ülevaate Pärnu kuurordi kujunemisloost, mis oli videoinstallatsiooni loo allikaks ja tutvustan läbi ajalootelje loodud animatsioon-stseene. Järgnevalt kirjeldan töökorraldust, tööjaotust ja ülesannete määratlust, tuues välja koostöö vajalikkuse. Seejärel tutvustan kasutusel olnud tehnikat ja eeltööd, mis oli aluseks videoinstallatsiooni loomisele.

Töö teises osas annan ülevaate videoinstallatsiooni loomisest. Kirjeldan, millest lähtusime piltstsenariumi koostamisel ja toon välja loo sündmustiku põhisisu. Seejärel kirjeldan animatsiooni loomist ja tutvustan lähemalt oma tööd animatsiooniliste stseenide loomisel. Seletan lahti, kuidas tekib ruumiline illusioon ning kuidas see rakendus videoinstallatsioonis. Seejärel toon välja heli funktsiooni animatsioonifilmis, esitluse ettevalmistamise ja varjuteatri kasutuse antud projektis.

1. VIDEOINSTALLATSIOON „PÄRNU KUURORT 175“

Pärnu kuurort tähistas 2013. aastal oma 175. sünnipäeva. Juubeliaasta lõpetamise raames loodi videoinstallatsioon „Pärnu kuurort 175“, mis etendus Pärnu Muuseumi esisel väljakul 31. detsembril 2013 pool tundi enne aastavahetust. Etendus koosnes muuseumi fassaadile projitseeritud pildireast (animatsioonidest ja ruumilistest illusioonidest¹) ning lisaks, kasutades projektorit kui valgusallikat - toodi sisse varjuteater, mis oli lavastatud kokku animatsioonilise tegevusega. Visuaali toetas helikujundus. Videoinstallatsioonietendus toimus üks kord ja see kestis ~15 min. Etendusega olid seotud Pärnu Muuseum, Endla noortestuudio näitlejad ja Endla teatris töötavad spetsialistid.

Projekti eesmärk oli kokku võtta Pärnu kuurordiaasta ja tutvustada kuurortlinna kujunemislugu.

1.1. Pärnu kuurortlinna kujunemislugu

Kuna tegemist oli Pärnu kuurordi juubeliaasta lõpetamisega, otsustati videoinstallatsioonis loodavat lugu siduda ajalooa. Pärnu kuurortlinna kujunemisloost valis Pärnu muuseumi kunsti- ja fotokogu hoidja Indrek Aija välja sündmused, mille põhjal stenaarium loodi. Ajalooline materjal oli aluseks animatsiooni, heli ja varjuteatri stseenideks, mis lõpptulemuses kajastuvad (Kask, 2014):

1838 – 1860 - kuurordi algus. Pärnu kuurordi sünniks loetakse 1838. aastat, mil mere ääres alustas tegevust esimene supelasutus. Seda perioodi kajastavad järgmised videoinstallatsiooni stseenid: 1) rannakarjamaa; 2) mõte kuurordi loomisest; 3) lehmade äraajamine; 4) supelasutuse avamine; 5) esimene puhkaja.

¹ Ruumilise illusiooni all pean silmas tasapinnal loodud kolmemõõtmelise keskkonna kujutamist.

1860 – 1900 - kuurordi tõus 19. sajandi lõpul. 19. sajandi lõpuks kujunes kesklinnatuumiku ümber Pärnu linnaruumi parkide ja alleede roheline vöönd ning rajati keskust mereäärsete aladega ühendavad puisteed. Sel ajal suplesid mehed ja naised eraldi. Kasutuses olid hobustega merre veetavad supelonid. Selle perioodi illustreerimiseks loodi järgnevad videoinstallatsioonistseenid: 1) supelvanker rannas, 2) rannapargi istutamine 1882, 3) raudtee tulek linna.

1900 – 1915 - tööstuslinn Pärnu. Waldhofi tselluloosivabrik oli aastatel 1899 –1915 Pärnus tegutsenud puidutööstusettevõtte. Vabrik suleti 1915. aasta juunis ja õhiti 1915. aasta 20. augustil. Vastavad videoinstallatsioonistseenid: 1) tööstuse kasv, 2) reostus, 3) I maailmasõda.

1918 – 1939 - EW & euroopalik kuurort. Valmis Pärnu rannahoone – esimene omataoline Eestis. Alustas tööd Pärnu vee- ja mudaravila. Teine maailmasõda ning sellega kaasnenud murrangulised sündmused katkestasid kuurordi hoogsa arengu. See kajastub videoinstallatsioonistseenides 1) supelasutuste ülesehitamine, 2) ravikuurort, 3) euroopalik kuurort, 4) külastajate kasv, 5) II maailmasõda.

1945 – 2013 - Nõukogude Läänest Ida-Euroopasse. Peale sõda asuti kohe kuurordi taastamisele ja muudeti sanatoorne ravi laiemale hulgale töörahvast kättesaadavamaks. Algas kuurordihoonete ülevõtmine tööliste ja talupoegade puhkekodudeks. Lõplikult taastati kuurort 1960ndate keskel. 1988. aastal tähistati Pärnu kuurordi asutamise 150. aastapäeva. 1996. aastal sai Pärnu endale Eesti suvepealinna tiitli. Seda perioodi kujutavad järgnevad videoinstallatsioonistseenid: 1) Pärnu ranna nõukogudeaegne melu, 2) kuurordi ülevõtmine tööliste poolt, 3) kuurordielevant 1959, 4) taasiseseisvumine, 5) suvepealinn Pärnu, 6) kuurort 175.

1.2. Töökorraldus, tööjaotus ja ülesannete määratlus

Projekti ettevalmistusperiood algas 2013. aasta novembris ning tulemus valmis 31. detsembril, mil etendus videoinstallatsioon „Pärnu kuurort 175“. Ettevalmistusperioodi vältel korraldati koosolekuid, milles kooskõlastati loo konseptsioon, jaotati rollid, selgitati välja tehnilised võimalused ja lahendused, määratleti ülesanded ning nende täitmise tähtajad. Meeskonda kuulusid produtsent Anneli Lepp, stsenaarist Indrek Aija, videokunstnikud Argo Valdmaa ja Terina Tikka, helikujundaja Janek Vlassov, varjuteatri näitlejad Joanna Juhkam ja Mikk Pärn, tehnikajuht Roland Leesment ning lavameister Viljar Viik. Meeskonna ülesanded jaotusid erinevalt. Aija, Valdmaa, Vlassov ja mina tegelesime kõik oma erialadest lähtudes videoinstallatsiooni väljamõtlemisega.

Kuna meeskond ei olnud varem koos töötanud ja sellise projekti teostamine oli esmakordne, siis ei olnud välja kujunenud toimivat struktuuri, kuidas tööd teostada. Seega ei olnud kindel, kas igaüks sai täpselt aru, millises ulatuses ja mis ajaga peab ülesandeid täitma, nii et järgnevate etappide ülesannete teostuseks jääks piisavalt aega. Näiteks kui puudub *storyboard* ehk piltstsenarium, ei saa luua animatsiooni, või kui ei ole animatsiooni ajaline kestvus paigas, ei saa luua helikujundust. Seega tuli ülesandeid täita etappide kaupa.

Antud projektis tuli loodavat lugu korduvalt kohandada, kuna Aija koostatud ajalooline lähtematerjal oli sõna- ja tekstipõhine. Otsisime võimalusi, kuidas lugu visualiseerida, mis annaks loole väljendusrikkuse. Kujundlik visuaalne keel suudab lühivormis (kestvus ~15min) anda sõnalisest kergemini ja kiiremini informatsiooni vaatajale (näiteks rohkete tekstide lugemine suurel majafassaadil nõuab vaatajalt üleliigset pingutust ja informatsioon ei pruugi olla hoomatav). Kuid teksti täielik välistamine ei olnud eesmärk omaette, sest tekstiline väljendus nii visuaalselt kui heliliselt võib olla teatud olukordades mõjuvam, näiteks stseen, mis kajastab Pärnu ranna nõukogudeaegset melu nii muusika kui raadiohäälega (salvestus 9.27 – 9.45), või stseenide ja koha esitamine. Seega me ei üritanud tekstist täielikult loobuda, vaid otsisime erinevaid viise, kuidas lugu mõjuvalt ja väljendusrikkalt edasi anda. Loo kohandamine ja animeerimine toimusid paralleelselt katse-eksituse meetodil. Arvesse tuli võtta ka erinevaid meediume (animatsioon, helikujundus ja varjuteater), mis kokku annaks visuaalse tervikpildi.

1.3. Tööülesannete jagunemine ja meeskonnaliikmete roll selles

Pärnu Muuseumi kunsti- ja fotokoguhoidja Indrek Aija ülesanne oli kokku panna lugu ja luua piltstsenarium. Tema töö viibimine hoidis kogu projekti pikemat aega seisakus. Kuna kuurordi ajalugu sisaldas mahukat informatsiooni ja dokumentaalset materjali, siis ei olnud antud raamides (ajaline ja vormiline piirang) võimalik kõike seda edasi anda. Põhjuseks oli etenduse lühivorm (kestvus ~15 min) ja projitseeritava pinna eripära (majafassaadil olevad aknad, uksed, luugid, vihmaveerennid ja -torud), mis seadsid omad tingimused. Kuna projitseeritav pind koosneb erinevatest materjaldest (krohv, puit, plekk, klaas) ja ei ole lame (väljaulatuvad osad ja avad), siis nende valguspeegeldus on erinev, mis tähendab, et projitseeritav pilt mõjub ebaühtlaselt, kui ei kasutada oskuslikult loo sees maja fassaadi erinevaid osi ära, mis tähendab, et lugu tuleb jutustada tinglikult. Stsenarist Indrek Aija kogus materjali ja koostas loo. Loo koostamine oli mahukas töö (antud projektis 1,5 kuud), mille juures tuli arvestada eelkõige loodava loo väljundit. Kuna Aija teostas tööd meeskonnast eraldi ja ei informeerinud meeskonda oma töökäigu viibimisest ja nende põhjustest, jäi vormiprobleem õigel ajal lahendamata. Seega efektiivne töö jaotamine peab eelkõige lähtuma inimese spetsifikatsioonist, individuaalsest ülesande mõistmisest ja õigest ajaressursi hindamisest.

Võimalike probleemide ennetamisel ja lahendamisel olid abiks produtsent Anneli Lepp ja videokunstnik Argo Valdmaa, kes korraldasid regulaarselt koosolekuid ja monitoorisid hetke olukorda. Veendusin, et mitmepoolne infovahetamine ja omavaheline suhtlus tagavad projekti edukuse, sest see paneb kaasa mõtlema ja ideid genereerima.

Koostöö on kujunenud minu silmis põhiväärtuseks, kuna haarab olulisi tegutsemispõhimõtteid ja on projektidele seatud eesmärkide saavutamiseks hädavajalik. Olen mõistnud, et inimeste erinevad nägemused viivad lõpuks parema tulemuseni isegi siis, kui töö käigus asjad selgeks vaielda. Kuid on hetki, mil oma töö pidev selgitamine teistele võib suurendada ajakulu ja ajapuudus loob pingeid, mille tulemusel võib esineda konflikte ja erimeelsusi. Sellises olukorras tekib tunne, et koosöö vorm ei ole edasiviiv ja üksinda töötamine on efektiivsem. Üksinda töötamine võib olla küll palju valutum, aga kogu projekti kui terviku tajumine on palju keerulisem. Koostöö oskus on väga vajalik. Näiteks teatris sõltub loodava lavastuse

õnnestumine kollektiivsest pingutusest ja üksikindiviidi loomingulised ambitsioonid ning koostöövõime puudumine nõrgestavad lõpptulemust. Seega on väga oluline oma loomingu põhjendamine teistele ja omapoolsete ideede väljapakkumine, aga ka teistega arvestamine, et leida terviklik tugev lahendus. Iga raskus on ületatav, kui õpitakse üksteist tundma, selgitatakse rolliootusi, täpsustatakse ülesannete piirid ja antakse tehtud tööle tagasisidet.

Pean tunnistama, et mulle ei ole oma mõtete avaldamine olnud lihtne ülesanne, aga siiski hädavajalik. Näiteks Pärnu kuurordiloo edasiandmisel oli oluline tuua välja tähenduslikud ehitised ajaloost, mis tekitas minus sisemise konflikti, lähtudes loo vormist: projitseeritav ekraan oli majafassaad ja arvestades, et kujutatavad objektid pääsevad paremini mõjule siis, kui nad on esitatud suurematena päriselust. Kujutist originaalsuurusest projitseerides kujutist maja fassaadile tekitab see vormi ebakõla ja mõjub visuaalselt häirivana. Teisest küljest oli loo seisukohast ehitise, näiteks Pärnu esimese supelasutuse näitamine, siiski vajalik. Seega oma sisemise konflikti lahendamiseks pidin meeskonnaliikmetele välja pakkuma lahenduse, milles ei kannataks edasiantav lugu ega ka minu teostatav visuaalne külg. Algselt mõtlesin kasutada ainult antud arhitektuurse ehitiste detaile, mis on talle omased (sambad, trepid jms), aga hiljem pikema mõttetulemuse käigus leidsin, et igal majal on teise majaga midagi ühist, mida saaksin oma lahenduses kasutada – aknad, uksed. Kasutasin ära muuseumi maja fassaadi aknad, joonistasin esimese supelasutuse aknad samale kohale ja jätsin ainult valge joone kasutamisega kujutise piisavalt tinglikuks, et see mõjuks planeeritava maja joonisena.

Animatsiooni mõju suurendamiseks lõi Endla teatri helimeister Janek Vlassov helikujunduse. Helikujunduse loomine sõltus kõige enam loo ja animatsiooni valmimisest, mis tähendas, et see kannatas projekti viibimise all kõige enam. Helikujunduse valmimisele aitas kaasa ArgoValdmaa ja mina omakorda teda, kuna tegemist oli loetud päevadega ja animatsioonireas toimus veel muutusi, mistõttu töötasime ka öösiti. Tänu teiste meeskonnaliikmete heale koostöövõimele sai animatsioon ja heli esitlemise ajaks valmis.

Helindatud animatsiooni toetas varjuteater. Varjuteatri eesmärk oli elustada animatsioonis loodud stseene, tuues sisse elava varju, mis võimaldas luua loo tegelase ja ühendada reaajas toimuv näitemäng taasesitusega. Varjuteatri näitlejateks olid Joanna Juhkam ja Mikk Pärj. Kahjuks

Joanna Juhkam haigestus etenduse päeval ning pidime varjuteatri ümber mängima. Mikk Pärg sai reaalselt harjutada oma etteastet etenduse paigas alles 31. detsembril. Selleks, et varjuteatri näitleja saaks etendust harjutada läbimängus, pidid eelnevate etappide tööd olema lõpetatud ja valmis seatud.

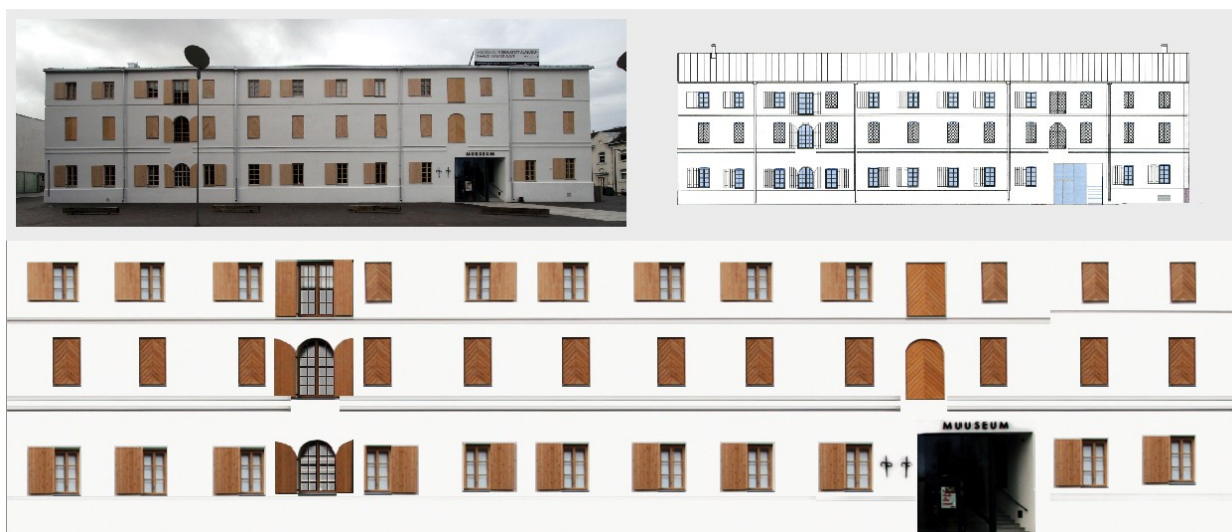
1.3. Tehnika ja eeltöö

Videoinstallatsiooni ettevalmistamiseks ja esitlemiseks kasutatud tehnika:

Arvuti	MacBook Pro Retina display 15.4" QC i7	
Graafikalaud	Wacom Intuos3	Kujundite joonistamine
Projektor	Christie L2K1000 LCD 2K, lainurkobjektiiv	Tehnilised andmed: 10,000 ANSI lumens 3000:1 contrast ratio 2K (2048 x 1080)
Tarkvara	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	Graafiliste elementide loomine ja töötlemine
	Adobe After Effects, Motion	Liikuvgraafika loomine ja töötlemine
	Adobe Premiere	Videomontaaž
Esitlustarkvara	Modul8, MadMapper	Esitluse ettevalmistamine ja esitamine

Videoinstallatsiooni esitamiseks on vajalik ekraan. Ekraan on nelinurkne pind, mis raamistab virtuaalmaailma ja eksisteerib vaataja füüsilises maailmas ilma tema nägemisvälja täielikult katmata. (Manovich 2001, lk 58). Meie ekraaniks oli Pärnu Muuseumi maja fassaad (vt joonis

1). Maja fassaad annab meie tavapärasest ruumis majale äratuntava ilme, joonistades piiri siseruumi ja välisruumi vahele. Piiri nähtavaks tegijana täidab see meie tajumaailmas olulist funktsiooni. Hetkest, mil fassaadile projitseeritakse pildilist teavet, muutub see ekraaniks. Ekraan on aken teise ruumi, milles vaataja kogeb teise maailma olemasolu, mida piiritleb fassaadi neli nurka ehk raam. Raam eraldab kahte erinevat maailma, mis eksisteerivad koos. Kui klassikaline ekraan on lame ristkülikukujuline pind, siis Pärnu muuseumi (19.sajandist pärineva viljaaida) fassaadi pind on liigendatud avade (aknad ja ukse) ja väljaulatuvate osadega (luugid, vihmaveerennid ja -torud). Seega erineb see klassikalisest ekraanist oma kolmemõõtmelisuse poolest, kuid kui sellest saab projitseeritav pind, on sellel olemas ekraanile omane tunnus – raamistus, milles eksisteerib teine maailm vaataja füüsilises maailmas. Projekttsiooniga maja ekraaniks muutmisel on mõnes mõttes sarnane funktsioon nagu maja seintel, sh fassaadil, maja suhtes. Maja seinad varjavad meie eest üht teist maailma (või elanike erinevaid maailmaid), mis eksisteerivad vaataja füüsilises ruumis, loovad nendele ruumidele raami. Ainult et see on läbipaistmatu. Ekraan, vastupidi, teeb teise maailma nähtavaks.



Joonis 1. Projitseeritava pinna foto, joonis ning lõplik põhi

Videoinstallatsiooni eeltöö üks tähtsamaid osi on välja selgitada projitseeritava pinna mõõtmed ja kaardistada selle eriomadused. Antud projektis pildistasime fassaadi frontaalselt (projektori paiknemise suunast), vaatajad paigutasid muuseumi ees oleval väljakul ümber maja väljaspoolt projektori valguskiirt. Pildistatud fassaadi korrigeerisin *Photoshopis*. Abiks oli ka joonis muuseumist. Foto ja joonise kokkupanemisel sain projitseeritavast pinnast ülevaate, mille võtsin aluseks nii animatsiooni loomisel kui esitluse eel *MadMapperis* pildi korrektseks paika sättimiseks.

2. VIDEOINSTALLATSIOONI LOOMINE

Videoinstallatsiooni loomine toimus etappide kaupa. Töö aluseks oli lugu, mille väljundiks oli animatsiooniline pildirida, helikujundus ja varjuteater.

2.1. Lugu

Indrek Aija stsenaarium andis ülevaate Pärnu kuurordi ajaloo, mis oli esitatud kronoloogilises järjestuses mahuka pildi- ja tekstimaterjaliga: dokumentaalsed fotod, joonised, ajalehe väljavõtted. Koostatud stsenaarium vastas küll küsimusele, mida me jutustame (andes õppematerjalina hea ülevaate küll faktidest), kuid vastamata jäi peamine: kuidas vaatajale lugu jutustada arusaadavas keeles, kui väljundiks on animatsioon, heli ja varjuteater? Kuna tegemist oli dokumentaalse ja faktipõhise materjaliga ja puudus selge narratiiv, siis idee edasiandmine oli keerukas ülesanne.

Lähtudes Juri Lotmani kultuurisemiootikast muutub iga kunstiväljale ilmuv nähtus tähenduse kandjaks: „Kunsti eesmärk ei ole lihtsalt kujutada ühte või teist objekti, vaid muuta see tähenduse kandjaks. Mitte keegi ei küsi päris maastikul kivi või mändi vaadates: „Mida see tähendab, mida sellega tahetakse väljendada?“ (kui mitte just olla seisukohal, et loodusmaastik on teadliku loomeakti tulemus). Kuid piisab vaid selle maastiku taasloomisest joonistusel, kui see küsimus ei muutu mitte ainult võimalikuks, vaid ka täiesti loomulikuks.“ (Lotman 2004, lk 27) Seega muutub oluliseks ka teadlik tähenduse omistamine. Ka pelk dokumentaalse arhiivimaterjali projitseerimine installatsiooni raames oleks andnud kõikidele elementidele tähenduse, mis oleks aga faktide paljususe ja pildimaterjali rikkuse tõttu olnud raskesti kontrollitav. Vaataja ei pruugi kõike haarata ning autorite teadlik tähendusloome oleks raskendatud. Seega pidime tooma loo vaatajani lihtsustatud kujul kasutades animatsioonile omaseid vahendeid (kujundid, helid, sõnad).

Näitena võib tuua loodud animatsiooni, mis kujutab Pärnut kui tööstuslinna. Selleks, et anda vaatajale edasi mõtet, ei pea kujutama konkreetse vabriku kompleksi, vaid piisab, kui see antakse edasi kujundlikult, abstraktsemalt, tinglikumalt ja puhastatud kujul. Näiteks omavahel seotud liikuvaid hammasrattad (väljendavad tööritmi ja süsteemi) annavad vaatajale edasi muljet tööstusest ja jätavad rohkem ruumi fantaasiale.

Lähtudes sellest, et lugu koosneb sündmustest, püüdsime läbi vestluste jõuda visuaalsete situatsioonideni, mis toetaks nii ajalootelge kui ka annaks animatsiooni kaudu edasi lugu.

2.2. Narratiiv

„Narratiiviks peetakse ajas ja ruumis kulgevat sündmuste põhjuslikku ahelat.“ (Bordwell, Thompson 2004, lk 69). Seega esineb videoinstallatsioonis narratiivseid nähtusi, milles peategelane ilmneb varjuteatri näol ja oma eesmärkide saavutamiseks seisab silmitsi animeeritud ja projitseeritud situatsioonidega. Loo sündmustiku põhisisuks olid ajalooteljele toetavad lühikesed episoodid kuurordi kujunemisest, mis väljendusid järgnevates elementides:

- 1) tekstiline viide ajastule;
- 2) animatsiooniga loodud situatsioon;
- 3) varjuteatri kasutus, et tuua sisse loo tegelane;
- 4) ruumilise illusiooni kasutamine stseenide vahel.

2.3. Animatsiooni loomine

Animatsioon (ld *anima* – „elustama“, „hingestama“) on oma olemuselt liikumatute elementide esitamine viisil, mis tekitab vaataja teadvuses liikumise illusiooni. Ta ei taasesita, vaid loob liikumise. (Pikkov 2010, lk 14-15) Animatsioon osutub võimalikuks vaid inimsilma teatud

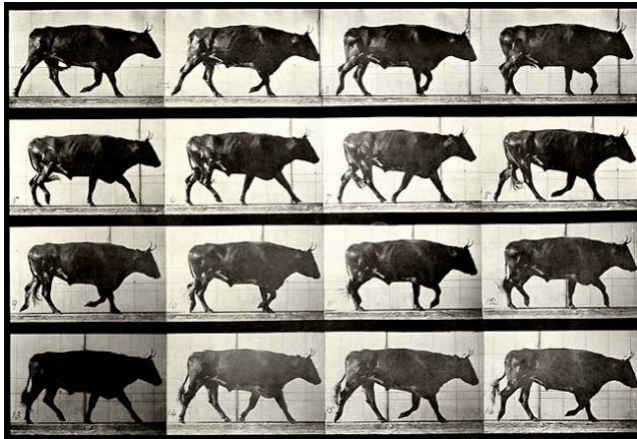
eripärane. Nägemise inetrsus kutsus esile liikumise illusiooni. Antud projekti tarbeks loodud animatsioonid on teostatud arvutiprogrammide *Adobe After Effects*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, *Motion* abil. Animatsiooni loomisele kuluvat aega on raske määratleda. Ratta liikumise tekitamine võtab minuti ning elusolendite liigutamine füüsikaseaduste järgi (liikumise kiirendus ja aeglustus) võib võtta mitmeid tunde. Seega töömaht oleneb konkreetsest ülesandest. Animeerisin koos Argo Valdmaaga ning tööjaotuse tegime stseenide kaupa. Minu ülesanneteks oli animeerida järgnevad teemad: Kuurordi algus 1830-1860, tööstuslinn Pärnu 1900-1915, EW & euroopalik kuurort 1918-1939, Nõukogede Läänest Ida-Euroopasse 1945-2013 - ja tiitrid.

2.3.1. Kuurordi algus 1830-1860

Sissejuhatus, rannakarjamaa, sakslaste mõte kuurordi loomisest ja esimesed puhkajad (salvestus 1.24 – 2.59)

Algas pealkirjaga „Alguses oli maa tühi ja paljas...“, mis kirjutub vaataja silme ees. Selleks tuli läbi *Motion*’i animeerida graafikalaua abil tekst, et joonte liikumine tekitaks kirjutamise illusiooni. Teksti tähtedeks / tolmuks purunemise lõin *Adobe After Effects*’is. Stseenis kasutasin *Motion*’i *behavior*-põhist animatsiooni, mida saab vastavalt vajadusele modifitseerida. Leides selleks sobiva liikumisega pilliroo, muutsin selle värvi, suurust ja kiirust ning *Adobe After Effects*’iga dubleerisin ja paigutasin neid nii, et tekiks mulje rannakarjamaast. Kuna tegemist oli liikuvate loomade ja lindudega, võtsin animeerimisel aluseks 1832. a. Joseph Antoine Plateau poolt konstrueeritud fenakistikoobi² (*phenakistiscope*) ehk „Eluratta“ (Paas 1972, lk 7), mis on väga sarnane montaaži loogikale (liikumise illusioon kaadrite järjestamisel). Järgnevalt leidsin Eadweard Muybridge’i raamatu „*Animals in Motion*“ (1957), milles esitleti fotoseeriaid loomade liikumise faasidest ehk võtmepoosidest. Võtmepooside olemasolu andis kaadrite järjestamisel liikumise illusiooni. Animeerimisel kasutasin rotoskooptehnikat ja digitaalset töötlust *Adobe Photoshop*’is, *Adobe Illustrator*’is, mille käigus kopeerisin fotodelt liikumise. Kuna projektsioonis toimib kõige paremini kontrasti printsiip, oli minu eeskujuks Lotte Reinigeri lamenukktehnikas tehtud animatsioonid, küll aga lähenesin oma töös realistlikumale kujutamisele.

² Fenakistikoop on esimene aparaat, mis tekitas mulje joonistatud kujutiste liikumisest.



Eadweard Muybridge'i fotoseeria (1957)

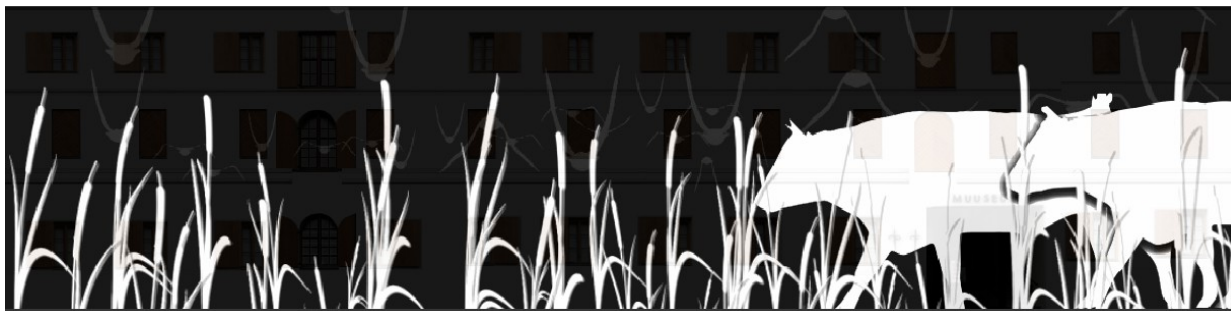


Lotte Reiniger, „Prints Ahmedi seiklused“ (1926)

Dubleerides ühte liikumise faasi, sain tekitada pideva liikumise ühes rütmis. Kuna liikumine punktist A punkti B ei toimu füüsikaseaduste järgi ühtlaselt, tuli arvestada, et iga liikumine algab kiirendusega ning lõpeb aeglustusega. Võtmepooside puhul on tegemist piltjadaga (*image sequence*), mida on kerge manipuleerida nii liikumise suuna, kiiruse, aeglustuse kui staatikakohtadega. Lõikasin montaažis tulemust õigeteks pikkusteks ning tõstsin neid ümber seni, kuni saavutasin soovitud liikumise. Esialgu oli minu loodud karjamaastseen pikem, selles jooksis noor pull mitmeid kordi eri suundades läbi lehmakarja. Viimasel hetkel kärbiti stseeni pikkust, vahetükk võeti välja, kasutades selleks sulandust, mis oli kiireks lahenduseks.

Järgnevalt ilmuvad animatsioonis sakslased, kes ajavad lehmad rannast ära. Taevas kogunevast tähetolmusest moodustub kogu, mis maa peale jõudes muutub sakslastest linnakodanikeks, kes omavahel arutavad sellest, et Pärnu peaks saama kuurortlinnaks. Seda andsin edasi kõnelejate kohale ilmuvate saksakeelsete tekstidega: „Das Sonnenbad“ (päikesevann), „Das Luftbad“ (õhuvann), „Nachprozeduren“ (järelprotseduurid), „Badewannen“ (vann). Teksti ilmumised ja kadumised on tekitatud *Adobe After Effects*’is.

Järgnevalt pidin kujutama 1838. aastal ehitatud Pärnu esimest supelasutusest, mis oli Pärnu kuurordi tegevuse alguseks. Siingi tekitasin teksti liikumise ja elementide animeerimise *Adobe After Effects*’is. Supelasutuse hoone ilmub vasakult koos varjuteatri jaoks vajaliku valgussõõriga, mis liigub edasi paremale. Sõõri astub varjuteatri näitleja, kes kehastab esimest puhkajat, kes usub, et tervis tuleb päikesest, suplusest ja mereõhust.



Rannakarjamaa (1957)



Sakslastest linnakodanike mõtted



Pärnu esimene supelasutus koos varjuteatri valgussõõriga

2.3.2. Tööstuslinn Pärnu 1900-1915

Tööstuse kasv, reostus ja I maailmasõda (*salvestus 5.13 – 6.21*)

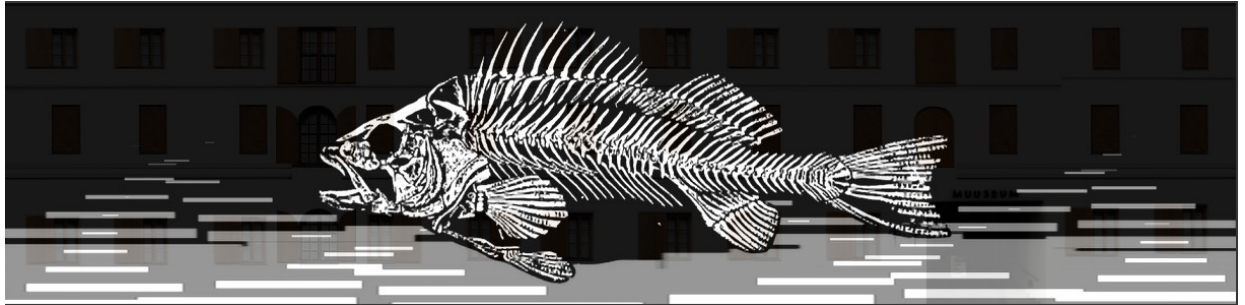
Selleski episoodis oli algselt planeeritud kujutada hooneid, Waldhofi vabrikukompleksi, mis mõjub maja fassaadile projitseerides vormi ebakõlana. Hoonete asemel kasutasin tööstusele omaseid elemente - liikuvaid hammasrattaid ja suitsevaid korstnaid - ning paigutasin kõrvale selgitava teksti. Samuti tuli mängu varjuteater, kus näitleja imiteerib söe viskamist, mis aitas luua

mulje tööstustootmisest. Tööstuse tagajärjel tekkinud veereostust kujutasin visuaalis veealuse maailmana, milleks kasutasin *Motion*’i *behavior*-põhist animatsiooni veetaimede animeerimisel. Kala animeerisin *Adobe After Effects*’is, algmaterjalina oli kasutada kala ja tema skelett, mille asetasin üksteise peale ning muutes kihtide läbipaistvust, tekitasin elektrilöögile omase illusiooni.

Reostuseprobleem ei leidnud lõplikku lahendust, sest algas I maailmasõda, milles 1915. aasta sügisel lasti Waldhofi vabrik õhku. I maailmasõja motiivi tõin sisse hammasrataste plahvatamisega ja tekstilise viitega.



Tööstuse kujutamine koos varjuteatri valgussõõriga



Veereostus



I maailmasõda

2.3.3. EW & euroopalik kuurort 1918-1939

Uus mudaravila (*salvestus 6.41 – 6.55*)

Pärast I maailmasõda muutus Pärnu populaarseks kuurordiks. Loos oli vaja kujutada uut mudaravilat ja minu eelnev vastuseis kujutada hoonel hoonet sundis mõtte edastamiseks leidma teisi lahendusi. Tegin ettepaneku kasutada lilleornamentikat, mis kasvab üle kogu maja ja visuaalselt viitab Pärnu õidepuhkemisele. Mudaravila jäi, aga tema peale kasvasid siluettidena ornamendid, mis täitsid kogu fassaadi. Eesmärk oli otsida lahendusi, mis tegelikult võiks projektsioonis toimida.



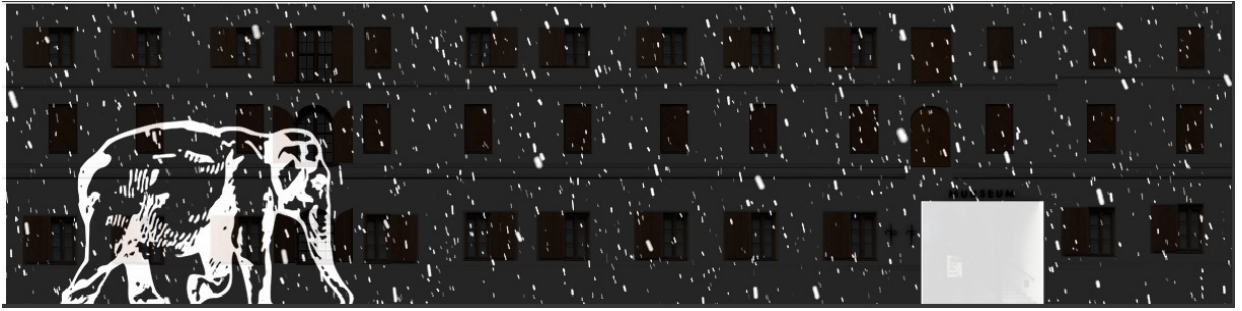
Lilleornament

2.3.4. Nõukogede Läänest Ida-Euroopasse 1945-2013

Kuurordielevant 1959, taasiseseisvumine, Suvepealinn Pärnu (*salvestus 10.08 – 11.34*)

Sõja saabumise edasiandmiseks kasutasin tormi eest koopasse varju pugevat elevanti (kellest hiljem saab kuurordielevant), kes justkui astuks muuseumi uksest sisse. Nõukogude perioodi saabumist kujutas varjuteatris lahti mängitud lipuheiskamine projitseeritud lipu ja lipumastiga. Seejärel tuules lehviv lipp sulandus Eesti lipuks ja varjuteatris oli näha mütsi peast võtmist ja rinnale asetamist.

Oluline oli välja tuua Pärnu suvepealinna logo (aastast 1995), aga et seda mängulisemalt teha, tõin sisse mere ja meres olevad inimesed. Pärnu suvepealinna stseenis tuli kuurordielevant tagasi Pärnu randa.



Elevant



Lipp



Kuurordielevant

2.4. Ruumiline illusioon

Ruumilise illusiooni tekkeks on vaja luua kolmemõõtmelisus. Kolmemõõtmeliste objektide loomisel kasutatakse 3D programme, milles saab luua ruumilist graafikat. „Paigutades tasapinnal kahemõõtmelisi hulknurki nii, et nende tipud ühendatakse joontega, tekib kolmemõõtmeline kujutis ehk 3D objekt. 3D objekti projitseerimisel tekib ruumiline illusioon. Ruumilist illusiooni tajume 1) objektide suuruse, 2) objektide hulga, 3) tekstuuri, 4) perspektiivi, 5) valgus-varju abil.“ (3D graafika, 2014)

Kui klassikaline ekraan on tasapinnaline ehk kahemõõtmeline, millel on kõrgus ja laius, siis meie ekraan (majafassaad) erines oma kolmemõõtmelisuse tõttu. Lähtusime sellest, et projitseeritav pind võimaldab meil võimendada kolmemõõtmelist keskkonda ja selles tekitada deformeermise illusiooni.



3D element tekitab illusiooni majafassaadi kokkukukkumisest. Faas 1.



3D element tekitab illusiooni majafassaadi kokkukukkumisest. Faas 2.



3D element tekitab illusiooni majafassaadi kokkukukkumisest. Faas 3.

Installatsioon algas ruumilise illusiooni loomisega, milles deformeeriti muuseumimaja pinda. Deformatsiooni tajuti läbi valgus-varju, mille kaudu tekkis illusioon kolmemõõtmelistest objektidest ja fassaadi muundumisest (eenduvad numbrid. Salvestus 0.23s – 0.34s). Ruumilist illusiooni kasutati läbivalt stseenide vahepiltidena.

2.5. Animatsioonifilmi heli funktsioon

Lähtuvalt Lewis Gardnerist ei ole animatsiooni helitaust juhuslik, vaid see on autori poolne teadlik tähenduse omistamine - „Elu häda seisneb selles, et erinevalt filmist, ei ole tal taustmuusikat. Me ei tea kunagi, kuidas me peaksime ennast tundma.”(Kaye, Lebrecht 1992, lk 24) Seega on muusikal võime mõjutada inimest emotsionaalselt ning helide teadlik kasutamine animatsioonis annab võimaluse juhtida vaatajat soovitud seisundisse. Muusika ja heliefektide kasutamine vaatamängudes võeti teadlikumalt kasutusele juba *Commedia dell'arte*'s, milles kasutati heli sündmuste ja tegevuste ilmetamiseks. Heli mõjukuse määrab ajastatus ja looga suhestumine. Samuti on heli publiku emotsionaalseks päästikuks. (Kaye, Lebrecht 1992, lk 24). Helikujundus on animatsioonis olulisel kohal, kuna aitab tugevdada ja süvendada muljet.

„[---] ... Animatsioonifilmi puhul ei ole tegemist reaalse helisid tekitavate tegelaskujude ja objektide representatsiooniga, vaid tingliku maailma esitamisega. Animeeritud tegelaskujud ei tekitu mingeid helisid, vähemalt mitte sarnaselt dokumentaal- ja mängufilmi tegelastega.“ (Pikkov 2010, lk 160) See tähendab, et kõik sünkroonhelid³ (*foley process*) luuakse tagantjärele. Kuna animatsioon on visualiseeritud idee, siis peab ka selle juurde loodav heli olema tinglikum, eesmärgiks ei ole reaalse maailma helide autentne kasutamine. Oluline on visuaalse pildi ja heli kooskõla oma tinglikus keeles.

Paul Wellsi animateoorias on välja toodud võimalikud helid, mis võivad esineda filmižanris, mille järgi kasutasime oma videoinstallatsioonis järgnevaid helisid (Pikkov 2010, lk 166 - 167):

- 1) instrumentaalmuusika (diegeetiline⁴, mittediegeetiline⁵);
- 2) heliefektid (diegeetiline, mittediegeetiline);
- 3) tegelase monoloog (mittediegeetiline);

3 Sünkroonheli on heli, mida kuuleme samalt hetkel, kui selle allikas pildis heli tekitab.

4 Diegeetiline on heli, mille allikas kuulub filmi ruumi. Diegeetiliseks kujutiseks filmis on objekt, mida on kaadris näha või mille eksisteerimises filmis oleme kindlad.

5 Mittediegeetiline on heli, mille allikas filmi ruumi ei kuulu ning seda heli kuuleb vaid publik.

- 4) laul [muusika koos heliga] (mittediegeetiline);
- 5) atmosfääri heli.

Animatsiooni helikujunduse tegi Janek Vlassov, kes otsis välja erinevaid helitaustu - instrumentaalmuusikat, heliefekte ja laule, mida hakkasime kolmekesi (Vlassov, Valdmaa ja mina) sobitama pildirea alla. Leidsin veel erinevaid sünkroonhelisid, nagu näiteks kriidiga tahvlile kirjutamine (salvestus 1.33 – 1.46), elektrilöök (salvestus 5.57 – 6.01) või töötav lennukimootor (salvestus 8.25 – 9.08). Samuti kasutasime dokumentaalset materjali Pärnu ranna nõukogudeaegsest melust nii muusika kui raadiohäälega (salvestus 9.27 – 9.45). Sünkroonhelide kasutamine ei taotlenud realistlikkust, see tähendab, et iga liikumist pildis (näiteks lehmade sammumist) ei helindatud, vaid loodi mulje toimuvast (rannakarjamaast kajakate hüüete ja lehma häälightsustega.)

Arvan, et meie valitu vastab animatsioonifilmi režissööri Uzi Geffenbladi öeldule, et animatsioonifilmi heli tähtsaim funktsioon on panna vaataja uskuma seda, mida ta näeb (Wells 2007b: 153). Animatsioonifilmi heli on helikujundaja visualiseeritud fantaasia, milles tegevuse ilmestamiseks kasutatakse sünkroonhelisid ja heliefekte. Selleks, et animatsioon saavutaks oma mõju, peab heli teda tugevalt toetama ja olema võimalikult lähedal animatsiooni visuaalsele tinglikkusele.

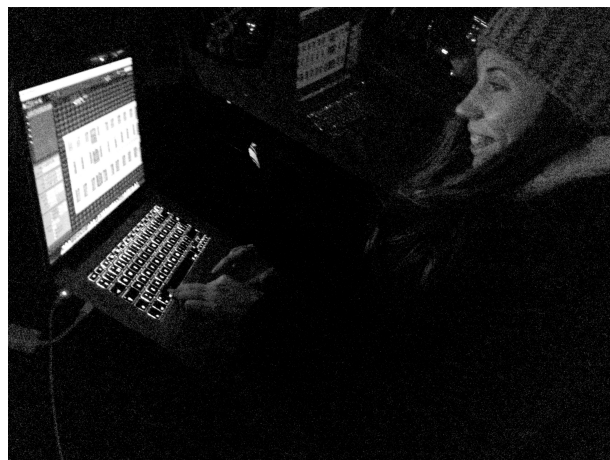
2.6. Esitluse ettevalmistus

Loodud pildirea esitlemiseks oli vaja arvutit, mis saadab pildi projektorisse ning kahte esitusprogrammi *Modul8* ja *MadMapper*, mis taasesitaks pildirida majafassaadile. *Modul8* on tarkvara, mis on loodud meediumite taasesitamiseks. Kuna tegemist oli majafassaadiga, mis on kolmemõõtmeline, siis tuli pildi paika saamiseks saata fail *MadMapper*-isse, mille abil saab projitseeritavat meediumit reaajas õigeks sättida, mis võimaldab kujutise nurki muuta perspektiivis ning korrigeerida alusjoonisel esinevad ebatäpsused (*warping*). Selleks, et kahe

programmi vahel oleks võimalik meediumi sisu jagada, kasutab *MadMapper* MacOS X põhist rakendust, mida kutsutakse *Syphon*’iks. Pildi õigekssättimine toimus eeltöö käigus valminud majafassaadi põhjal (vt joonis 1), mille võtsime aluseks pildirea loomisel.



MadMapperist saadud pilt majafassaadile



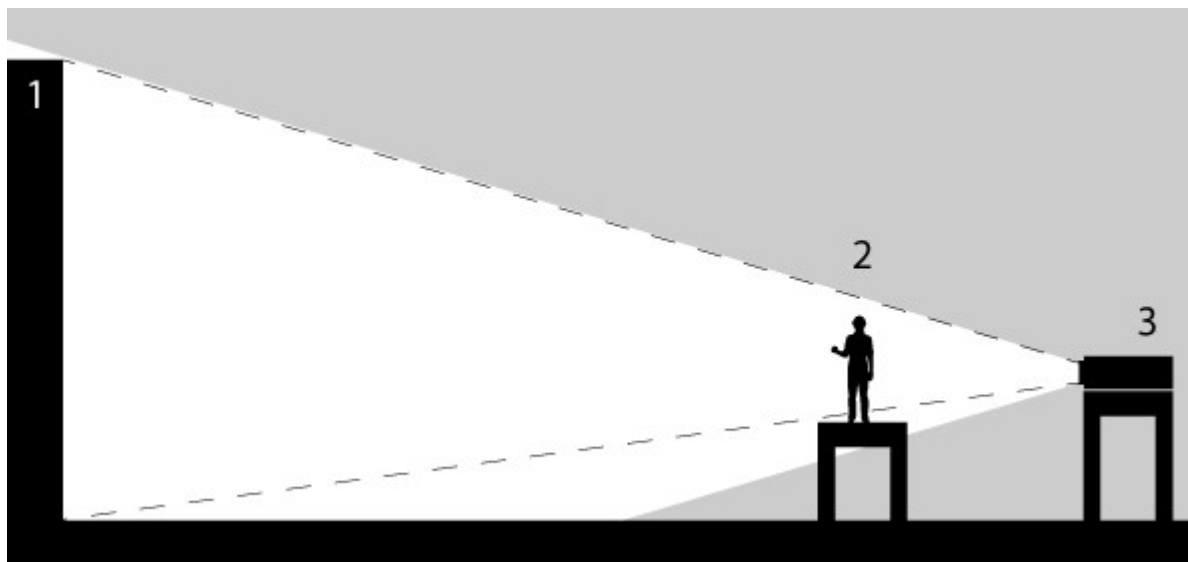
MadMapperis pildi paika ajamine reaalajas

2.7. Varjuteater

Varjuteater oli üks osa installatsioonist, mis toetas animatsiooni. Animatsioon taasesitas eelnevalt loodud sündmustele põhinevaid situatsioone, millesse varjuteater tõi kolmanda mõõtme – reaalaja. Kui eelnevalt on loojate poolt omistatud animatsioonile ja helile tähendust teadlikult, siis varjuteater tõi installatsiooni sisse juhuslikke tähenduste tekke. Seega varjuteater tekitas kohalolu tunde, toimudes otse publiku silme all. Oluline ei olnud ainult varju teke maja fassaadile vaid ka protsess, kuidas vari tekib. Vaataja näeb vahetult näitleja keha, kelle vari fassaadil mängib läbi animatsioonis loodud situatsioonid, olles justkui loo tegelane, kes taasesitatud animatsioonide maailmas eksisteerib, aga tegelikkuses sündmuste käiku ei mõjuta, mistõttu ei ole tegemist interaktiivse suhtlusega.

Varjuteater kasutas fassaadile ehk ekraanile projitseeritavat projektorit kui valgusallikat, mis oli asetatud sellisele kaugusele, et ta täidaks valguskiirega kogu pinna. Varjuteatri platvorm pidi asuma ekraani ja projektori vahel, olles sellisel kaugusel, kus näitlejast tekiks täismõõdus vari (vt. Joonis 2.). Näitleja elavale siluutile lisaks olid stseenide ilmestamiseks kasutusel rekvisiidid

(dušhisegisti, kaabu, ämber jms). Tegevuskoht oli loodud projitseeritava animatsiooniga, millesse varjuteatri näitleja sisenes loo tegelasena.



Joonis 2. Varjuteater. 1 – majafassaad, 2 – varjuteatri näitleja platvorm, 3 – projektor tõstukil. Katkendlik joon tähistab valgusallika osa, mis langeb majafassaadile.

Videoinstallatsioonis kasutatud varjuteatri elemendid stseenide kaupa:

Supelasutuse avamine (*salvestus 2.33 – 2.53*).

Vasakult ilmub koos maja joonisega valgussõõr. Valgussõõr liigub paremale, millesse astub sisse torukübaraga näitleja, viidates asutatud supelasutusele. Seejärel valgussõõr kasvab üle kogu maja ja näitleja liigub paremalt pildist välja.

Supelvanker rannas (*salvestus 3.08 – 3.40*)

Vasakult ilmub hobusega merre veetav supelonn. Supelonnist hüppab välja naise siluett (animatsioonis eelnevalt teostatud), kes kümbleb meres. Vasakult kaadri alt ilmub hiilides varjuteatri näitleja. Märgates varjuteatri tegelast, ehmatas kümblev naine ja kiljub seni, kuni hobune ehmunud ja jookseb koos supelonni ära ja naine jookseb hobusele järele. Varjuteatri tegelane jääb kohale ja võtab järgneva stseeniks ämbri.

Rannapargi istutamine 1882 (*salvestus 3.40 – 4.24*)

Varjuteatri näitleja poetab ämbri vöetud seemneid, liikudes paremale. Poetatud

seemnetest kasvavad suured puud. Seejärel liigub näitleja paremalt välja koos lendavate liblikatega.

Raudtee tulek linna (*salvestus 4.38 – 4.52*)

Varjuteatri näitleja ilmub paremalt, samal ajal joonistub jaama silt „Pernov”, mille alt ta tervitab animeeritud saabujaid.

Tööstuse kasv (*salvestus 5.26 – 4.45*)

Animatsioonis ilmuvad korstnad ja liiguvad paika hammasrattad, millest üks täidab valgussõõri eesmärgi. Hammasrattana kujutatud valgussõõri astub näitleja ja imiteerib töö tegemist. Seejärel liikudes paremale ära.

Ravikuurort (*salvestus 7.06 – 7.27*)

Varjuteatri näitleja on paremal, hoides käes dušhisegistit ja kutsudes vanniga liikuvat meest enda poole. Kui vann on jõudnud asukohta, siis varjuteatri näitleja käes olevas segistist ilmuvad animatsioonis tinglikult kujutatud vee protseduuri, mille piisad nägid välja kui suured pallid.

II maailmasõda (*salvestus 8.28 – 8.40*)

Animatsioonis ilmuvad sõjalennukid ja varjuteatrinäitleja üritab nende eest varjuda.

Kuurordi ülevõtmine tööliste poolt (*salvestus 9.54 – 10.06*)

Näitleja astub valgussõõri ja imiteerib töolist. Esialgses plaanis, kus oleks olnud kaks näitlejat, pidi võetama poos, mis imiteeriks Muhhina „Töolist ja kolhoositari“ sirbi ja vasaraga. Tormi tulekul jookseb paremale ära.

Taasiseseisvumine (*salvestus 10.25 – 11.12*)

Paremal on näha väikses valgussõõris käed, mis heiskavad ENSV lipu. Heisatud lipp sulandub Eesti Vabariigi lipuks ja varjuteatris langetatab näitleja kaabu peast rinnale, mille järel valgussõõr muutub järjest väiksemaks, kuni on kadunud.

KOKKUVÕTE

Käesolev töö annab ülevaate videoinstallatsiooni „Pärnu kuurort 175“ loomeprotsessist, kirjeldades, analüüsides ja dokumenteerides projekti ja selgitades minu rolli selles. Videoinstallatsioon võttis kokku Pärnu kuurordi juubeliaasta ja tutvustas kuurortlinna kujunemislugu tinglikus, kujundlikus keeles, arvestades lühivormi ja muuseumi fassaadi eripära. Installatsioonis kasutatud tinglik keel taotles puhastatud ja abstraktsemal kujul pigem mulje loomist kui dokumentaalse materjali ümberjutustust. Seega animatsiooni visuaalne keel luuakse animatsioonile omaste vahenditega (kujudid, helid, sõnad).

Videoinstallatsiooni loomeprotsessi käigus: 1) tutvusin Pärnu kuurordi ajalooga; 2) omandasin teadmisi ja praktilisi kogemusi, kuidas animatsiooni kaudu edasi anda ajaloosündmusi; 3) sain uusi uusi kogemusi meeskonnatöö vallas ning veendusin veelkord koostöö vajaduses, ning selles, kui tähtis on oma ülesandeid täpselt ja õigeaegselt täita, et kogu kollektiivi töö sujuks; 4) veendusin, et enne kui nõustuda sellistes projektides osalema, peab hoolega kaaluma, kas jätkub aega ja võimalusi oma ülesannete täitmiseks; 5) sain julgust oma arvamuse eest seismiseks, aga õppisin ka ühise eesmärgi nimel kompromisse tegema; 6) õppisin paremini tundma erinevaid arvutiprogramme (*Adobe After Effects*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, *Motion*) ja videolahenduste võimalusi (näiteks Pärnu muuseumi fassaad ekraanina);

Animeerides stseenid „Kuurordi algus 1830-1860“, „Tööstuslinn Pärnu 1900-1915“, „EW & euroopalik kuurort 1918-1939“, „Nõukogude Läänest Ida-Euroopasse 1945-2013“ ja tiitrid, sain kogemusi ja julgust kasutada konkreetsete sündmuste kujutamisel tinglikku, abstraktsemat väljendusviisi. Õppisin paremini tekitama ruumilist illusiooni ja seda rakendama

videoinstallatsioonis. Veendusin, kui tähtis on animatsioonfilmis sobiv helitaust peamise esiletõstmiseks ning sain edaspidiseks tööks julgust ühendada erinevaid väljendusvahendeid (näiteks animatsiooni ja varjuteatrit).

Käesoleva töö jaoks kirjandust läbi töötades sain teoretilist kinnitust senistele praktilistele teadmistele ning tuge edaspidiseks oma nägemuste teostamisel.

Osalemine selles projektis andis edaspidiseks tööks teadmisi ja kogemusi, arendas koostöövalmidust ning nautis mõnikord ka eneseületamist. Täna neid, kes toeks ja abiks olid, eriti Argo Valdmaad, Janek Vlassovit, Roland Leesmenti, Anneli Leppa, Indrek Aijat ja Mikk Pärgi.

Kasutatud kirjandus

Bordwell, D; Thompson, K. 2005. *Film Art: An Introduction*. New York: Harry N. Abrams.

Kaye, D. & Lebrecht, J. 1992. *Sound and Music For The Theatre*. Woburn: Watson-Guption Publications.

Kask, T. *Kuurordi kujunemislugu*. Pärnu kuurort 175 koduleht. <http://kuurort175.weebly.com/>, (21.05.2014).

Lotman, J. 2004. *Filmisemiootika*. Tlk Lotman.E. Tallinn: Varrak.

Manovich, L. 2001. *Uue meedia keel*. Tlk Maar.E. Tallinn: Tallinna Raamatutrükikoda.

Paas, V 1972. *Teerajajad*. Tallinn: Eesti Raamat.

Pikkov, Ü. 2010. *Animasoofia. Teoreetilisi kirjutisi animatsioonfilmist*. Tallinn: Tallinna Raamatutrükikoda.

3D graafika. E-õpe koduleht. <http://www.e-ope.ee/kuidasluuakse3Dgraafika>, (21.05.2014).

LISAD

LISA 1. Videoinstallatsiooni salvestus

Videoinstallatsioon „Pärnu kuurort 175“. YouTube koduleht. <http://www.youtube.com/watch?v=E4-DmmcdXiE>, (21.05.2014).

SUMMARY

Practical diploma work gives an overview of video installation projects creating process, describing, analysing and documenting the project. The project that will be discussed is called “Pärnu kuurort 175” (Pärnu resort 175). It is imperative to understand the role of a video artist to manage this project. I will therefore explain my role as video artist and what I have learned whilst being involved in this project. Pärnu resort 175” creating process purpose was to use and improve technical skills Video installation summarised Pärnu resort jubilee year and introduced resort citys creating tract, figuratively speaking, taking into consideration the short version and the museums facades character. The figurative language spoken in video installation applied for refined and abstract example to create an impression more than alter the documental story. Herewith animations visual language was created by means relevant to animation (sounds, words, figure).

From Studying the Pärnu resort city history I have gained knowledge and practical experience to be able to describe events through animation in the video installation creating process.

Studying this Diploma has been an invaluable experience. It has provided me with the ability to work within a team environment and working to deadlines. Whilst working as a team member I have learned to consider other members point of view and had the confidence to express my own point of view. I understood that it was imperative to keep to a strict time frame and that the project is finished in a timely manner.

I am familiar with the use of Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Motion and video solutions opportunities (for example, how to put Pärnu facade as a screen); By animating the scene “Resort citys beginning in 1830-1860”, “The factory city Pärnu 1900-1915”,

“Before Estonian Republic and European like resort 1918-1939”, “Going from West-Soviet Union to the East- Europe 1945-2013”. I have also gained experience and strength to use abstract, figuratively speaking like expressing method to create certain event. I got familiar with a tridimensional illusion in video installation. There was made sure that just, how important is right soundtrack to highlight the important and got encouragement to combine different ways to express the story (like animation and shadow theatre). Working with this diploma practical work I got theoretical confirmation to my so far practical experience and support to carry through my vision in the future. Taking part of this project gave me experience and knowledge for the future and developed my cooperativeness and sometimes even required to exceed my own expectations.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina Terina Tikka

(autori nimi)

(sünnikuupäev: 22.05.1988)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose

VIDEOINSTALLATSIOON „PÄRNU KUURORT 175“,

(lõputöö pealkiri)

mille juhendaja on Liina Unt,

(juhendaja nimi)

1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.